CIVILIZATION

INTRODUCCIÓN

Civilization le sitúa en el papel de guía de toda una civilización a través de muchas generaciones. Usted dispone de una gran flexibilidad en sus planes y estrategias, pero para sobrevivir debe responder de manera satisfactoria a las fuerzas que han conformado históricamente el pasado.

Cuando el juego comienza, su civilización es pequeña y tan sólo precisa unas pocas decisiones.

A medida que transcurre el tiempo, el número de decisiones importantes aumenta cada vez más. Al principio usted debe pensar de manera táctica: emplazamiento de las ciudades, producción de las unidades militares o mejoras en las ciudades, exploración de las tierras de los alrededores. En seguida hay que formular los planes estratégicos: guerra o paz con los vecinos más próximos, cuándo explorar o expandirse en ultramar, cuándo cambiar su forma de gobierno, dónde centrar la investigación tecnológica.

El éxito de la civilización que construye depende de sus decisiones.

CIUDADES Y CIVILIZACIONES

Las civilizaciones aparecieron cuando la agricultura y la tecnología se desarrollaron hasta tal punto que la humanidad pudo agruparse y vivir en ciudades.

Pero las ciudades se convirtieron en problemas únicos. Al crecer en tamaño resultó más difícil proporcionar los alimentos necesarios desde las zonas rurales cercanas. La superpoblación, los trabajos serviles y las condiciones de vida condujeron con frecuencia a revueltas entre los ciudadanos más pobres.

En Civilization, como en la historia, un paso clave y un concepto fundamental es la fundación y el gobierno de las ciudades. La civilización que debe dirigir empieza como una tribu nómada prehistórica que acaba de llegar a un punto crítico en el que es capaz de construir ciudades. El primer paso es construir una ciudad y desde ella

expandirse.

La comida que se recoge alimenta a la población local. Cuando hay un excedente de alimentos, la población crece. Su primera ciudad tiene una población pequeña que tan sólo puede trabajar un parte de las tierras que controla la ciudad. A medida que la ciudad crece, se pueden trabajar más tierras, con lo cual aumenta la producción.

Los recursos son los metales, las fuentes de energía y las demás materias primas que se utilizan en la industria. A través de los artesanos y las tiendas de la ciudad estos recursos se transforman en artículos útiles en el hogar o en cualquier lugar de nuestra civilización.

El comercio. Todo el comercio cercano pasa a través de la ciudad trayendo artículos de lujo, dinero y nuevas ideas. Su política se puede adaptar a como el comercio se divide en mercancías de lujo, dinero o investigación.

La tecnología. Para avanzar más allá de los primeros estadios de la ciudadanía es preciso progresar en el conocimiento.

Una pequeña civilización aislada que aprende a hacer mapas puede construir barcos y expandirse por ultramar.

Cuando se ha desarrollado suficientemente la investigación, su civilización adopta la nueva tecnología y puede empezar a trabajar en algo nuevo.

Cada civilización es dirigida por uno de sus iguales, que compite por los mismos recursos y oportunidades que usted.

Al debilitar a sus rivales disminuye la amenaza que suponen. Sin embargo, las guerras largas y costosas pueden permitir que los rivales que no participan se expandan y se hagan más poderosos mientras que usted gasta sus recursos en armas.

Cuando una ciudad ha construido una maravilla determinada, ninguna otra ciudad puede construir una igual.

En este entorno de un mundo dinámico, rodeado de enemigos en las esquinas más insospechadas, no hay futuro para la complacencia y el estancamiento.

INTRODUCCIÓN A LA INTERFAZ

La interfaz de Civilización está diseñada para sacar provecho del ratón. Se puede ejecutar con una interfaz de solo teclado, pero el juego es más rápido si dispone de un ratón. (La interfaz del teclado IBM se comenta en el suplemento técnico.)

La interfaz funciona sobre todo mediante dos juegos principales, el mapa y la ciudad. Cada una de estas visualizaciones se describe detalladamente en el apartado del manual correspondiente. En la parte superior del mapa hay una barra de menú. Desde los menús disponibles usted puede obtener funciones de juego adicionales e información no disponible desde las visualizaciones.

La interfaz se basa en menús que se utilizan de manera similar. Los botones marcados se utilizan en varios lugares para realizar una función del juego u obtener información adicional.

Utilización del ratón: hacer clic en el ratón en algún lugar del juego, mover la antorcha que es el puntero hasta el lugar deseado y hacer clic en el botón correcto del ratón.

El ratón de IBM tiene dos botones y la interfaz hace una distinción entre ellos. El botón izquierdo del ratón (LMB) se utiliza para realizar acciones como desplazar el mapa o activar una unidad.

Abrir menús: para abrir un menú utilizando el ratón, sitúe el puntero del ratón sobre el nombre del menú en la barra de menús y pulse el LMB. Si usted clica el botón, el menú se abre y continúa abierto. Usted puede pulsar y mantener pulsado el botón y arrastrar el puntero en la lista de opciones del menú.

Cuando juegue con la interfaz de solo teclado se puede utilizar una tecla de atajo para abrir los menús de la barra de menús. Para obtener una lista de estas teclas de atajos, véase el suplemento técnico.

Opciones de menú: Para seleccionar una opción de menú, sitúe el puntero del ratón sobre su selección y haga clic en el LMB.

Si usted tira hacia abajo un menú, las opciones aparecen destacadas al pasar sobre ellas. Si la opción que desea está destacada, deje que el botón del ratón realice la selección.

Desde el teclado usted puede realizar selecciones de menú utilizando las teclas 8 y 2 del teclado numérico para mover la barra resaltada hacia arriba y hacia abajo del menú hasta que la opción que desee aparezca destacada. Entonces pulse la tecla Return para realizar su selección.

Botones: Para pulsar cualquier botón marcado, haga clic sobre él en el LMB.

Interfaz de mapa

Desenrollar el mapa: Haga clic en LMB en cualquier lugar del mapa del mundo en la ventana del mundo para centrar la visualización del mapa en esta parte del mundo .

Unidad actual: La unidad del mapa que está parpadeando es la unidad actual que espera sus órdenes. Se puede mover utilizando las teclas del teclado numérico correspondientes a la dirección del mapa en que desea que se mueva.

Interfaz de la visualización de la ciudad

Abrir/cerrar la visualización de la ciudad: Haga clic en el LMB de una ciudad del mapa para abrir la visualización de la ciudad. Pulse el botón de salida para cerrar la visualización y volver al mapa.

Producción: Pulse el botón Cambio y la caja de producción para abrir un menú de ítems que puede ser construido.

OPCIONES DE JUEGO PREVIO

Tras la aparición del título y de los créditos, usted selecciona las siguientes opciones de juego previo.

Opciones de juego/mundo

El primer menú que aparece le pide que escoja el programa que desea cargar:

Empezar un nuevo juego: si se selecciona esta opción, se inicia un nuevo juego en un mundo creado de nuevo. Este mundo se parece a la tierra en la masa de tierra, el clima y las lluvias. El nuevo juego se inicia en el año 4000 a.C.

Cargar un juego guardado: Seleccione esta opción para cargar un juego guardado anteriormente. Cuando se le pida, introduzca la letra de la unidad en donde están emplazados sus juegos guardados y pulse la tecla Return (para IBM). Cuando aparece la lista de juegos guardados, selecione el juego que desee cargar. (Para el IBM, utilice las teclas numéricas/tecla Return.)

TIERRA: Seleccione esta opción para jugar en la tierra. Sus enemigos son tribus situadas en sus emplazamientos históricos.

Mundo personalizado: Seleccione esta opción para ajustar su mundo de juego como desee. Desde los menús que aparecen, seleccione una cantidad de masa de tierra, lasa temperaturas medias, la humedad y la fecha de inicio. La opción media de cada menú es el mundo como la tierra por defecto.

Ver la Antesala de la Fama: Seleccione esta opción para abrir la Antesala de la Fama. Tras ver la Antesala de la Fama usted vuelve al menú de opción juego/mundo.

Estableciendo el escenario

Al empezar un nuevo juego, independientemente de dónde, antes del juego hay una historia del planeta que se muestra mientras el mundo es creado. Usted puede borrar la pantalla para saltar esta historia (pulse la tecla Return o barra espaciadora en el IBM), pero se puede tardar en crear el nuevo mundo.

Niveles de dificultad

El señor de la guerra: Sus enemigos son algo más fuertes y la tecnología tarda en adquirirse. Esto es para el jugador ocasional que no quiere una prueba tan difícil.

Príncipe: Sus enemigos son bastante más fuertes y la tecnología es más lenta. Usted necesita experiencia y destreza para ganar en este nivel.

Rey: Sus enemigos se le igualan a menudo en capacidad. Los jugadores con experiencia y destreza jugarán la mayor parte de sus juegos a este nivel puesto que es un gran reto y están lejos de renunciar a la victoria.

Emperador: Este es el nivel más difícil y es tan solo para aquellos que necesitan ser humillados. Este nivel puede superarse pero no constantemente.

Nivel de competición

Seleccione entre las civilizaciones 3 y 7 del mundo.

Seleccione su tribu

Seleccione su tribu desde el menú de opciones. Donde está colocada su primera unidad del mapa y la proximidad de los enemigos está determinada aleatoriamente excepto en la tierra. En este caso, las civilizaciones se escogen de manera aleatoria pero los seleccionados estrenan su escenario histórico.

Su nombre

Teclee un nombre suficientemente impresionante para usted que no tenga más de 14 letras. Introduzca el nombre en el juego cuando haya acabado de teclearlo. (Pulse la tecla Return en el IBM.)

ACABAR EL JUEGO Y GANAR

Civilization puede acabar de cinco maneras. Usted puede salir en cualquier momento, retirarse en cualquier momento, ser destruido por un enemigo, continuar hasta que se acaben automáticamente tanto el juego como la historia de su civilización o conquistar el mundo eliminando las demás civilizaciones.

Finalización del juego

Salir: Usted puede salir durante su partida de civilización pulsando la tecla Salir (Alt + Q en el IBM). Usted debe estar en la visualización del mapa y una de sus unidades debe estar esperando órdenes (parpadeo en el mapa). Usted puede no salir cuando le toca su turno a otra civilización o desde otra visualización. Cuando sale, se le da una oportunidad para cambiar de idea antes de que la decisión sea irrevocable. No se le muestra la puntuación de su civilización ni se le introduce en la Antesala de la Fama.

Retirarse: Retirarse, abrir el menú de juego y seleccionar la opción "Retirarse". Tiene una oportunidad de cambiar de idea. Si se retira, se le muestra su puntuación y se le introduce en la Antesala de la Fama si se clasifica.

Destrucción: Si su civilización es destruida por uno de sus enemigos, el juego finaliza automáticamente. No tiene la posibilidad de empezar este mundo. Puesto que no ha puntuado, no se puede clasificar para la Antesala de la Fama. Puede tener la oportunidad de repetir otro juego de la historia del mundo. Si usted desea jugar de nuevo, debe empezar con un mundo distinto.

Finalización automática: Un juego de Civilization finaliza cuando una nave espacial que transporta colonizadores de alguna civilización alcanza el sistema de Alpha Centauri. Cesa todo juego temporalmente. Aparece el marcador de su civilización final y es introducido en la Antesala de la Fama si se clasifica. Sin embargo, no tiene que dejar de jugar necesariamente. Aunque su puntuación no supere el récord, si lo desea puede continuar jugando para ver qué le depara el futuro. A partir de este momento usted debe salir para dejar de jugar.

Conquistar el mundo: Si logra eliminar todas las otras civilizaciones del mundo, el juego finaliza automáticamente. Este es logro más importante que puede alcanzar una civilización. Se le muestra la puntuación de su civilización y puede ser introducido en la Antesala de la Fama. Puede recibir una repetición de la historia del mundo.

Ganar

Usted gana un juego de Civilization de dos maneras: eliminando a todas las civilizaciones rivales o sobreviviendo hasta que empieza la colonización del espacio.

Aunque los colonizadores no sean suyos, la orientación acertada de su civilización a lo largo de los siglos es un logro. Usted ha sobrevivido a innumerables de guerras, a la contaminación de la era industrial y al peligro de las armas nucleares.

Cuando se gana el juego de cualquier manera, su habilidad como dirigente se mide por una puntuación de civilización final.

Puntuación de civilización: Es la suma de los siguientes factores, más cualquier bonificación por colonizadores del espacio o conquistar el mundo.

2 puntos: cada ciudadano feliz
1 punto: cada ciudadano satisfecho
20 puntos: cada maravilla del mundo

3 puntos: cada etapa de paz (sin guerra en ningún lugar)
10 puntos: cada progreso futurista que adopta su civilización
(-) 10 puntos: cada cuadro del mapa actualmente contaminado.

Bonificación por colonizadores del espacio: Además de los puntos anteriores, si su nave espacial es la primera que ha llegado a Apha Centauri puede recibir una puntuación de bonificación. Esto es, 50 puntos por 10.000 colonos, multiplicado por el porcentaje de éxito de su misión. Por ejemplo, si su nave espacial llega la primera con 10.000 colonizadores y el porcentaje de éxito de su expedición es del 80%, recibe 40 puntos de bonificación.

Conquistar la Bonificación del Mundo: si logra conquistar el mundo, recibe hasta 1.000 puntos de civilización, más una bonificación por la fecha. Cuanto más rápidamente conquiste el mundo, mayor será la bonificación.

La Antesala de la Fama

La Antesala de la Fama registra las cinco mejores civilizaciones que ha edificado, relacionadas según el ranking de civilización. Este ranking está determinado por la puntuación de la civilización básica multiplicada por el factor de dificultad y el factor de competencia. Cuanto más alto es el ranking de civilización, más alta es la posición en la Antesala de la Fama.

Usted puede examinar la Antesala de la Fama al iniciar un nuevo juego desde las opciones del menú anteriores al juego. Cuando se retira o llega al final automático del juego, va a la Antesala de la Fama, incluso aunque no se haya clasificado para entrar.

En la Antesala de la Fama puede borrar todas las entradas actuales si lo desea. (En el IBM haga clic en el LMB del botón Borrar.)